

**GENERANDO ESPACIOS LÚDICOS PARA MEJORAR LA PARTICIPACIÓN
ARTÍSTICA DE LOS ESTUDIANTES DEL CICLO 5 DE LA INSTITUCIÓN
EDUCATIVA DISTRITAL MIGUEL DE CERVANTES SAAVEDRA**

Trabajo presentado para optar el título de especialistas en Pedagogía de La Lúdica

Fundación Universitaria los Libertadores

Deysy Rosalba Guerra Bolaños, María Elena Gutiérrez & Andrea Constanza Silva Lugo.

BOGOTÁ, D.C 2016

Copyright© 2016 por Deysy Rosalba Guerra Bolaños, María Elena Gutiérrez & Andrea Constanza Silva Lugo. Todos los derechos reservados 2016.

AGRADECIMIENTOS

Antes que nada a Dios por darnos la salud, los medios y la fortaleza para seguir adelante en nuestro empeño por ser cada día mejores docentes y mejores seres humanos, a nuestras familias por su comprensión apoyo y sacrificio, a la universidad por abrirnos sus puertas y a su grupo de docentes, especialmente nuestra asesora Miryam Ana Rosa Cortés Abril quien con su guía y orientación hizo posible que alcanzáramos esta nueva meta.

CONTENIDO

Capítulo 1 Espacios Lúdicos Y Artísticos Para La Escuela.....	10
Capítulo 2 La Educación Artística En Los Procesos De Formación De Los Estudiantes De La Educación Inicial, Básica Y Media.....	13
Capítulo 3 El Arte En La Educación Y La Investigación.....	26
Capítulo 4 Propuesta De Intervención.....	31
Capítulo 5 Conclusiones.....	42
Lista de referencias.....	43

LISTA DE ILUSTRACIONES

Ilustración 1 MAPA DE CUNDINAMARCA 1.....	16
Ilustración 2 MAPA DE LOCALIDADES DE BOGOTÁ 1.....	17
Ilustración 3 MAPA UBICACIÓN LOCALIDAD DE USME 1.....	17

LISTA DE GRÁFICAS

GRAFICA DE ENCUESTA ESTUDIANTES 1 ¿Le gusta la clase de Artes?	28
GRAFICA DE ENCUESTA ESTUDIANTES 2 ¿Considera que tiene talento artístico?..	28
GRAFICA DE ENCUESTA ESTUDIANTES 3 ¿Le gustaría participar en una muestra Artística para compartirla con la comunidad?	29
GRAFICA DE ENCUESTA ESTUDIANTES 4¿Le gustaría participar en talleres de Teatro?	29

LISTA DE FOTOS

FOTO TALLER 1 DE SENSIBILIZACIÓN 1.....	46
FOTO TALLER 2 DE SENSIBILIZACIÓN 1.....	47
FOTO TALLER 3TALLER DE SENSIBILIZACIÓN 1.....	48
FOTO TALLER 4 TALLER EJERCICIOS PARA EL TEATRO 1.....	49
FOTO TALLER 5 TALLER EJERCICIOS PARA EL TEATRO 1.....	50
FOTO TALLER 6 TALLER EJERCICIOS PARA TEATRO 1.....	51
FOTO TALLER 7 MONTAJE DE LA OBRA 1.....	53
FOTO TALLER 8MONTAJE DE LA OBRA 1.....	53
FOTO TALLER 9SOCIALIZACIÓN DE LA OBRA 1.....	54
FOTO TALLER 10 SOCIALIZACIÓN DE LA OBRA 1.....	54
FOTO TALLER 11 SOCIALIZACIÓN DE LA OBRA 1.....	55
FOTO TALLER 12INTEGRANTES 1.....	55

RESUMEN

El presente trabajo constituye una propuesta para incluir lo lúdico a través del teatro en la Educación Artística de la institución Miguel de Cervantes Saavedra.

Esto significa pensar estrategias significativas que fomenten la participación de los estudiantes de ciclo V por lo cual se tomó lo lúdico centrado en el teatro constituyendo un proceso de enseñanza aprendizaje de creación del juego teatral, la expresión dramática y la comunicación grupal.

Este trabajo tuvo en cuenta implementar estrategias expresivas teatrales con el objeto de contribuir a una formación integral desde el Arte es por ello que como resultado del proceso se presenta una propuesta de talleres lúdicos para promover actividades que impliquen el trabajo colaborativo, en ambientes socializadores creando en el aula un ambiente agradable de convivencia y comunicación, siempre con el ánimo de llevar la teoría a la práctica y reflexionar haciendo, facilitando de este modo el desarrollo de la creatividad, la expresión, la lúdica y el pensamiento crítico-reflexivo.

Palabras clave: Lúdica, teatro, creatividad, participación.

ABSTRAC

This work is a proposal to include playfulness through theater in Art Education Miguel de Cervantes Saavedra institution.

This means thinking meaningful strategies that encourage student participation of V cycle playfulness so focused on the theater constituting a process of learning of creation of theatrical play, dramatic expression and group communication was made.

This work took into account implement theatrical expressive strategies in order to contribute to a comprehensive education from the Art is why as a result of the process a proposal for recreational workshops to promote activities involving collaborative work, socializing environments has created in the classroom a pleasant living environment and communication, always with the aim of putting theory into practice and reflect making,

thereby facilitating the development of creativity, expression, ludic and critical-reflective thinking.

Keywords: ludic, theater, creativity, participation.

Capítulo 1

ESPACIOS LUDICOS Y ARTISTICOS PARA LA ESCUELA

La escuela debe ofrecer actividades formativas integradoras que propicien valores como la participación, el reconocimiento de talentos, el respeto por la diferencia y sobre todo el gozo por la vida.

En la Institución Educativa Distrital Miguel de Cervantes Saavedra, se cuenta con una población de 980 estudiantes de bachillerato, jornada mañana, distribuidos en 28 cursos. Las clases de Educación Artística fueron reducidas a una hora de clase en más de la mitad de los cursos para aumentar la intensidad de las clases de inglés. Por tanto se entregó a la docente de danzas y teatro y la educación artística solamente ofrece formación en las artes plásticas.

Actualmente no se cuenta con espacios culturales y artísticos que permitan la socialización, el reconocimiento de talentos, la interacción de la comunidad educativa en actividades de danzas, expresiones corporales, lúdicas y , por lo tanto es necesario abrir espacios de participación e integración con actividades artísticas y lúdicas, dando prelación a la expresión teatral ya que esta fomenta más la participación de los estudiantes y es una disciplina muy completa que integra la danza, la expresión corporal, las plásticas, música y la lúdica.

Otra de las razones para el cierre de estos espacios fue el integrar los proyectos transversales para reducir los presupuestos asignados a las diferentes áreas lo cual desmotivó la realización de algunos eventos que se venían desarrollando en la institución y que propiciaban la participación de los estudiantes.

Ante la disminución de la intensidad horaria de artes los estudiantes han manifestado su inconformidad mediante cartas, solicitudes y explicaciones a los directivos, quienes les han respondido que es una política de la Secretaria de Educación y que la clase de artes no es tan relevante porque no se evalúa en el ICFES, que se deben conformar porque no hay nada que se pueda hacer al respecto.

La Educación Artística en la institución como tal se redujo considerablemente en el plan de estudios, a la par en el presente año se integró con el Área de tecnología para efectuar las reuniones de área por tanto se perdió la representación de la misma en el Consejo

Académico y los espacios de participación. Es indispensable abrir espacios de encuentros artísticos y lúdicos donde los estudiantes puedan participar y demostrar talentos.

Surge entonces la siguiente pregunta

¿Por qué generar espacios lúdicos para mejorar la participación artística de los estudiantes del ciclo 5 de la institución educativa distrital miguel de cervantes saavedra?

Se plantean los siguientes objetivos a alcanzar en el desarrollo del presente trabajo

Generar espacios lúdicos para mejorar la participación artística de los estudiantes del ciclo 5 de la institución educativa distrital Miguel De Cervantes Saavedra

- ✎ Diseñar y ejecutar un proyecto desde la Educación Artística fundamentado en procesos lúdicos para fortalecer procesos creativos y de participación en los estudiantes de ciclo V.
- ✎ Socializar el proyecto y su impacto en los estudiantes beneficiarios y en la comunidad educativa.
- ✎ Aplicar los talleres una vez diseñados.
- ✎ Realizar un seguimiento y evaluación del proyecto.

Siendo necesario hacer una justificación del trabajo a adelantar se precisa que La Educación Artística es un área fundamental y obligatoria y su importancia radica en que contribuye en la formación de seres humanos creativos, sensibles consigo mismos con el otro y la naturaleza, así como un agente socializador, que promueve la participación y es un canalizador de las necesidades expresivas de los jóvenes. A pesar que en la institución el arte está relegado debe primar el interés de los estudiantes para que tengan un espacio donde puedan expresar, convivir y disfrutar de un ambiente creador y participativo.

Estos procesos que se relacionan son el desarrollo de la creatividad, la innovación, la expresión de sentimientos y emociones, la manera como nos relacionamos con el otro y el

entorno, la comprensión y el respeto por otras culturas diferentes a la nuestra, el reconocimiento de patrimonio, de cultura propia, de identidad

Es primordial que los docentes de artes le den la importancia al área propiciando los espacios con propuestas innovadoras, lúdicas y enriquecedoras que demuestren cómo el arte es un motor que integra saberes, mueve colectivos y es una fuente de grandes satisfacciones a nivel pedagógico y de desarrollo personal tanto individual como colectivo.

Capítulo 2

LA EDUCACIÓN ARTÍSTICA EN LOS PROCESOS DE FORMACIÓN DE LOS ESTUDIANTES DE LA EDUCACIÓN INICIAL, BÁSICA Y MEDIA

Haciendo una revisión de los antecedentes empíricos para el desarrollo del trabajo se encontró que en el trabajo de grado “EL TEATRO PEDAGÓGICO COMO HERRAMIENTA DE DESARROLLO DE LAS HABILIDADES DE EXPRESIÓN ORAL EN LOS NIÑOS, A PARTIR DE LA PROPUESTA DE TALLERES Y UNIDADES DIDÁCTICAS APLICADAS EN EL GRADO SEXTO DEL COLEGIO PIERRE DE FERMAT.”(Abril de 2015) Los investigadores Luis Muñoz Bernal y Luz Dary Parada de la Corporación Universitaria Minuto de Dios; facultad de educación proponen implementar en la escuela una pedagogía teatral la cual puede lograr una integración curricular entre diferentes áreas del conocimiento y mejorar los procesos comunicativos, cognitivos, de socialización y de integración en el aula. Proponiendo una serie de talleres semanales para fortalecer la expresión oral de los estudiantes dentro de un ambiente agradable e innovador.

En este trabajo de investigación se plantean cinco unidades didácticas en cada una de las cuales plantean diferentes actividades para cada semana, las cuales giran en torno a la atención, expresión de sentimientos y emociones, improvisación y oralidad, demostrando los aportes que pueden ofrecer los talleres de teatro al desarrollar en los estudiantes la creatividad, la imaginación y la seguridad en sí mismos.

Otro estudio que se retoma es el de “LA DRAMATIZACIÓN COMO RECURSO EDUCATIVO: ESTUDIO COMPARATIVO DE UNA EXPERIENCIA CON ESTUDIANTES MALAGUEÑOS DE UN CENTRO ESCOLAR CONCERTADO Y ADOLESCENTES PUERTORRIQUEÑOS EN SITUACIÓN DE MARGINALIDAD”(Abril de 2011) El investigador Lic. Juan Lucas Onieva López de la Universidad de Málaga en el capítulo 2 exponen los beneficios de la dramatización y su

influencia en el ámbito cognitivo, emocional y afectivo del alumnado, resaltando que por medio del trabajo a través del teatro se puede desarrollar la autoestima, la motivación, mejorar las habilidades sociales, el trabajo grupal, el trabajo individual y las relaciones entre estudiantes mejoran notablemente. Afirma que la dramatización, junto con el juego dramático, son herramientas fundamental en el aula para motivar, fomentar la creatividad, el intercambio comunicativo, desarrollar la imaginación, estimular la participación, la expresión corporal y verbal, y la libre expresión de las emociones.

Se toma como referencia la Tesis “La Actividad Lúdica como Estrategia Pedagógica Para Fortalecer el Aprendizaje”, puesto que tiene mucha relación con la nuestra ya que se tienen en cuenta cada una de la necesidades de los estudiantes, y evidencia que se involucra la comunidad, al mismo tiempo que ve la importancia de la utilización de dichas herramientas como son el juego, el descanso, actividades recreativas y culturales, dentro de los derechos de los niños, niñas y adolescentes, involucrando el Estado, la Familia y la Sociedad, permitiendo que los estudiantes por medio de actividades lúdicas como el teatro, la música, la danza, generan experiencias vivenciales las cuales son de gran importancia ya que permiten desarrollar su potencial, nos permiten solucionar problemas como la convivencia y la agresividad de los estudiantes en las instituciones educativas, al mismo tiempo que permite relacionarnos ante la sociedad en diferentes espacios en donde se interacciona con otros.

Por otra parte se toma también como apoyo la tesis “Teatro como estrategia Pedagógica en la Construcción del Aprendizaje”, donde se evidencia que es una herramienta de gran utilidad ya que el Teatro y las actividades lúdicas potencian el Desarrollo de Habilidades en general, ya que por medio de estas herramientas se fortalece el trabajo en equipo, la expresión, la escucha entre otros.

Complementando el estudio se requiere hacer una breve reseña del contexto geográfico, el que inicia con el departamento y se llega a la localidad, reseña que a continuación se detalla

¹El Departamento de Cundinamarca está situado en la parte central del país, localizado entre los 03°40'14'' y 05°50'11'' de latitud norte y los 73°03'08'' y 74°53'35'' de longitud oeste. Cuenta con una superficie de 24.210 km² lo que representa el 2.12 % del territorio nacional. Limita por el Norte con el departamento de Boyacá; por el Este con los departamentos de Boyacá y Meta; por el Sur con los departamentos de Meta, Huila y Tolima, y por el Oeste con el río Magdalena, que lo separa de los departamentos de Tolima y Caldas.

Cundinamarca está dividido en 116 municipios, 14 corregimientos, 177 inspecciones de policía, así como, numerosos caseríos y sitios poblados. Los municipios están agrupados en 58 círculos notariales, con un total de 124 notarías; 3 círculos de registro con sede en Santafé de Bogotá y 13 oficinas seccionales; 1 distrito judicial con cabecera de circuito en Cáqueza, Facatativá, Gachetá, Girardot, La Palma, Leticia (Amazonas), Soacha, Fusagasugá, La Mesa, Villeta, Guaduas, Zipaquirá, Chocontá, Pacho y Ubaté. El departamento conforma la circunscripción electoral de Cundinamarca.

El territorio del departamento de Cundinamarca presenta relieves bajos, planos y montañosos, todos correspondientes a la cordillera Oriental en ambos flancos. En este contexto, en el departamento, se pueden distinguir cuatro regiones fisiográficas denominadas flanco occidental, altiplano de Bogotá, flanco oriental y el piedemonte llanero.

Ilustración 1 MAPA DE CUNDINAMARCA 1

¹ <http://www.todacolombia.com/departamentos/cundinamarca.html>

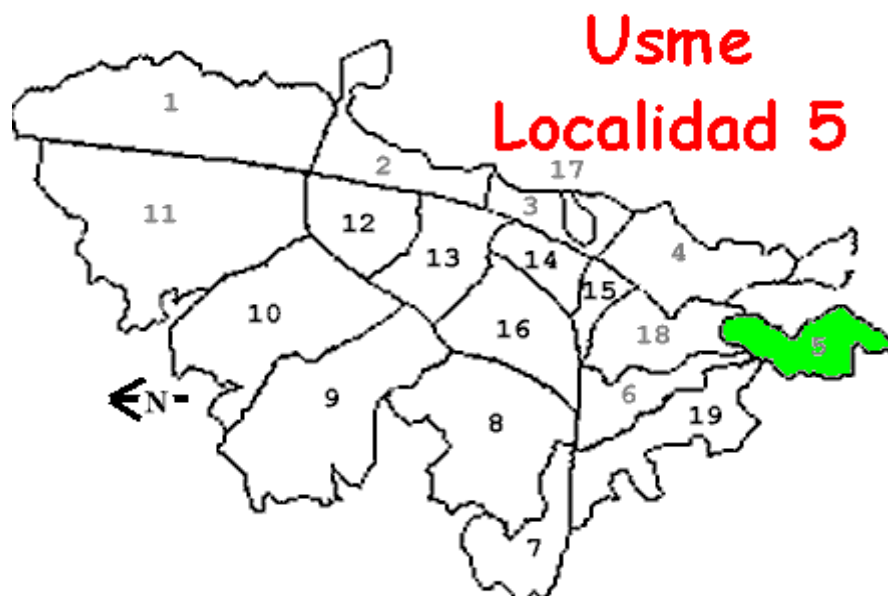
Fuente: <http://www.sogeocol.edu.co/cundinamarca.htm>

Ilustración 2 MAPA DE LOCALIDADES DE BOGOTÁ 1



Fuente: <http://www.culturarecreacionydeporte.gov.co/curiosidades-bogota-suslocalidadesy-otros-aspectos>

Ilustración 3 MAPA UBICACIÓN LOCALIDAD DE USME 1



TOMADO DE. www.bogotamiciudad.com/MapasBogota/MapasDeBogota

Los barrios que conforman Usme son el resultado de la división de grandes fincas dedicadas a la agricultura, entre ellas la hacienda El Hato. De igual forma, la llegada de campesinos a la zona rural que veían como medio de sostenimiento la explotación minera.

En la actualidad, Usme es primordialmente una comunidad rural con escasa presencia industrial, que cuenta con varios centros educativos con énfasis en tecnología agrícola, conectada con las parcelas que producen gran cantidad de la papa que consume la capital.

Proyectos como la vía al llano hacen que la localidad sea una puerta de entrada de los productos que vienen del oriente hacia Bogotá y el resto del país, lo que da una importancia estratégica definitiva para la economía local y nacional.

En estos momentos se busca generar y fortalecer procesos de construcción, organización y empoderamiento cultural campesino, que entregue elementos para la elaboración, concertación y participación en la definición de política cultural rural, todo ello con el fin de fortalecer los procesos de construcción cultural de las comunidades rurales que habitan el territorio local, como activo de la sociedad campesina, con efectos visibles en el desarrollo comunitario, social y económico.

Gracias a sus recursos naturales e hídricos, Usme es una localidad con un alto potencial de desarrollo, que se puede explotar a través del ecoturismo, como alternativa que abre la posibilidad de crear una industria turística local generadora de empleos y que pueden impulsar la economía local, lo que podrá generar un impacto social al mejorar la calidad de vida de sus habitantes.

Adicionalmente, según lo establecido en el plan de ordenamiento territorial, esta localidad será el principal polo de desarrollo de la ciudad, en la que por disponibilidad de oferta de suelo se concentrarán grandes proyectos urbanísticos en los próximos años.

El colegio Miguel de Cervantes Saavedra está localizado en el barrio “Marichuela” en la Diagonal 90 sur No, 23-33. Cuenta con las tres jornadas desde el grado pre jardín hasta grado 11 tres sedes. Atiende un total de 5.251 estudiantes.

En 1998 se recibe la actual aprobación bajo la Resolución 7560 del 24 de Noviembre, y se pueden destacar los siguientes logros: Encerramiento total del plantel, construcción de la segunda etapa, ampliación a 24 cursos en bachillerato, remodelación de baterías de baño, construcción del parqueadero, integración de la asociación de Padres de Familia y la consolidación de la planta docente casi en su totalidad nombrada en propiedad.

Proyecto Educativo Institucional

En el año 2010 la institución consolida el PEI unificado para las tres jornadas, con un nuevo enfoque progresista bajo los modelos de: Aprendizaje Significativo, Constructivismo y Enseñanza para la Comprensión. El nombre del PEI “Habilidades Comunicativas para la Excelencia y el Emprendimiento”

En el año 2015 se unificó el Plan de Estudios para la jornada mañana y tarde y se determinó que el énfasis es en Humanidades e inglés por el título del PEI y se redujo la Intensidad horaria de las clases de Artes para intensificar el inglés.

El marco conceptual que da sustento teórico abarca temas de educación artística, lúdica, los cuales se abordaran desde los autores que nos proponen una mirada sobre temas tan importantes que son necesarios para un cambio en la educación.

¿La Educación Artística es fundamental en los procesos de formación de los estudiantes de la educación inicial, básica y media?

Teniendo en cuenta que a partir de la Ley General de Educación 115 de 1994, el Área de Educación Artística es considerada como obligatoria y fundamental en la Educación Básica y Media (art.23), lo que significa que la escuela debe proveer un currículo y un plan de estudios donde el arte esté presente en la educación formal de los estudiantes, sin embargo los educadores del arte deben estar a la defensiva justificando su presencia en la escuela, porque la Educación Artística sigue siendo vista como una materia de relleno, lo que explica la decisión de las directivas de la institución de recortar horas dentro del plan de estudios de las artes para aumentar las clases de inglés, desconociendo la contribución del arte en la

formación de los estudiantes, no sólo desde el desarrollo de la creatividad, la sensibilidad, la expresión como también como referente de lo cultural y patrimonial.

Lúdica

Es importante en el presente proyecto aclarar la diferencia entre los conceptos de lúdica y juego que suelen ser confundidos y que tienen finalidades y propósitos diferentes. En el documento APROXIMACIÓN A LOS CONCEPTOS DE LUDICA Y LUDOPATÍA Bolívar Bonilla Carlos 1988. Se hacen unas aclaraciones sobre el concepto de lúdica que son relevantes en el proyecto. Inicia aclarando que todo juego es lúdico pero no todo lo lúdico es juego. La lúdica no se reduce a juegos, va más allá, lo trasciende mientras el juego es más particular.

La lúdica se asume como una dimensión tan importante como otras dimensiones más aceptadas: La cognitiva, la sexual, la comunicativa, etc. La lúdica se relaciona con el desarrollo humano en tanto que puede favorecer o empobrecer dicho desarrollo afirmando que a mayores posibilidades de expresión y satisfacción corresponden mejores posibilidades de bienestar y salud y por tanto, su ausencia corresponde a personas con carencias significativas en el desarrollo humano así como se reprime la sexualidad y el conocimiento.

La lúdica se refiere a la necesidad del ser humano, de sentir, expresar, comunicar y producir emociones primarias (reír, gritar, llorar, gozar) emociones orientadas hacia la entretenimiento, la diversión, el esparcimiento.

Si se acepta esta definición se comprenderá que la lúdica posee una ilimitada cantidad de formas, medios o satisfactores, de los cuales el juego es tan solo uno de ellos.

Puede asegurarse, con base en lo expuesto, que la lúdica se expresa en actividades tan diferentes como el baile, el paseo, la observación de un partido de fútbol, el jumping (saltar al vacío desde un puente, atado a una cuerda elástica) o leer poesía.

Lo que hay de común en este abanico es la búsqueda de emoción placentera, la vivencia de tensiones excitantes que pudieran clasificarse como de bajo (escuchar música) medio (paseo) y alto impacto (jumping).

La lúdica como estrategia didáctica

La actividad lúdica desarrolla en los niños y jóvenes habilidades cognitivas, comunicativas y sociales, desde muy pequeños ellos establecen vínculos con otros a través

del juego, se realiza una interacción con el entorno, se desarrolla la creatividad, la exploración y a través de él se fortalecen los valores. Jiménez (2007) afirma:

El juego como experiencia cultural, es un sendero abierto a las posibilidades, a los sueños, a la incertidumbre, a los conocimientos y por tanto a la creatividad humana. El juego en este sentido es un espacio para la posibilidad, la libertad y la creación, el niño está sujeto a las experiencias que comparte con el adulto para transformar y dar sentido nuevo a estas prácticas culturales. (p. 81)

La lúdica es una actividad que tiene valor en sí misma a través de ella se va construyendo el lenguaje, se afianzan los valores, se aprende a relacionar con los otros y se recrea la cultura y ya que tiene tanto valor como principio pedagógico, estrategia didáctica y condición de desarrollo, nunca se debe dejar de lado en las prácticas educativas y a través de ella lograr tener una conexión más cercana con los alumnos, ya que lo que se aprende de forma significativa teniendo en cuenta los intereses de los estudiantes nunca se olvida e incide directamente con la calidad de vida.

En la época actual es muy poco lo que las familias interactúan con los niños en este nivel, dejan la educación de sus hijos a los medios, la escuela y la calle, por esta razón se debe dar más importancia a la actividad lúdica, porque por medio de esta podemos aportar al desarrollo integral sin desconocer las dimensiones del ser y dejar una huella significativa en los estudiantes.

Una de las expresiones lúdicas más relevantes en la educación se hace a través del teatro, ya que por medio de este se puede desarrollar la creatividad, oralidad, expresión corporal, danza, música y plástica, además integrar a los jóvenes en un entorno que les permitirá relacionarse de una forma más asertiva.

El teatro constituye un elemento fundamental para la catarsis, expresión y socialización humana. Sus actividades, juegos, secuencias didácticas y estrategias pueden ir más allá del ambiente artístico y convertirse en herramientas lúdico – teatrales de integración grupal. La aplicación de estas herramientas en el trabajo con adolescente nos llevará al

conocimiento un poco más profundo de sus expectativas, de sus pensamientos y de sus acciones, a conocer un poco más de su extroversión e introversión. Nos ayudará a poder comprender la necesidad de ser escuchados o de respetar sus silencios. (Félix y Villalba. 2012. P.9)

En muchas ocasiones la educación se limita a transmitir conocimientos, repetir la lección, memorizar contenidos y da más importancia a unas asignaturas que a otras, olvidando que la educación se debe centrar en el estudiante, teniendo en cuenta sus necesidades, intereses e inquietudes, brindarle un espacio para su expresión es de vital importancia donde se permita la participación activa de los estudiantes, el desarrollo de su creatividad, la práctica de valores, el fortalecimiento de la autonomía y seguridad en sí mismo, la exploración y reconocimiento de sus talentos y el poder compartirlos con otros. En este mismo sentido Soriano (1997) expone “El trabajo teatral en la escuela no debería reproducir los modelos culturales del contexto social, no pretende tampoco aplicar unas técnicas estandarizadas de formación de actores, sino de investigar dentro de las coordenadas concreto de un grupo con sus propias necesidades y exigencias”.

El teatro también brinda la oportunidad de poder reconocer el cuerpo como un medio de expresión, que debe ser cuidado y valorado y en interacción con otros se debe respetar el espacio de cada uno, tomando el teatro como excusa para trabajar el respeto por sí mismo y por el otro, logrando bajar los niveles de agresión que son tan comunes hoy en día en las instituciones educativas.

Es por eso que se debe tener en cuenta el contexto escolar, los intereses y necesidades de los estudiantes, que ellos sean protagonistas dentro del proceso enseñanza-aprendizaje y que le encuentren valor y significado a este proceso. Considerar el teatro como estrategia didáctica que posibilite acercar al docente y a sus alumnos de otra forma, y que este permita trabajar de manera interdisciplinar.

Para abordar lo relacionado con la creatividad es necesario definir el concepto, lo cual nos plantea una seria dificultad: Existe una enorme cantidad de teorías técnicas y

publicaciones sobre el tema y es confuso seleccionar asertivamente la definición que mejor se ajuste al proyecto. Por lo tanto uno de los propósitos de este trabajo es relacionar algunos de los conceptos de autores reconocidos en el tema para luego profundizar en el término creatividad.

Hugo Cerda Gutiérrez define en su libro *La creatividad en la Ciencia y la Educación* 2014, el término creatividad como un término muy reciente y obedece a un fenómeno de las últimas décadas. Aunque desde la antigüedad ya existía una preocupación sobre el tema y autores como Platón, Sócrates y Aristóteles analizaron la naturaleza de la creación y el carácter del creador.

Aclara en su libro *La Creatividad en la Ciencia y La Educación* que todos los autores coinciden en el hecho de que la fecha más significativa para el movimiento y desarrollo de la creatividad es la del famoso discurso realizado por el psicólogo norteamericano J.P. Guilford en la reunión anual en 1950 de la Sociedad Americana de Psicología, donde reclamó una mayor atención al tema. Aunque el término *creativity* ya era usado por numerosos autores, por primera vez Guilford comienza a relacionarlo con conceptos como la fluidez, la flexibilidad, la originalidad y el pensamiento divergente, que a la postre se van a constituir en los rasgos significativos de la creatividad al tiempo que plantea la importancia de desarrollar el pensamiento divergente y no sólo el pensamiento convergente.

Antes de 1950 la creatividad se estudiaba bajo el título de imaginación, ingenio, invención, niños dotados y superdotados, o en su defecto se le consideraba un signo distintivo de la inteligencia general. Aclara que una primera definición etimológica sobre la creatividad que significa crear de la nada viene de una concepción escolástica que relaciona el acto creador con Dios quien creó el cielo y la tierra de la nada. Más adelante esta concepción se enfrentaría con la de autores como G. Ullman, Torrance, Mead, Schek, Johnson y otros que perciben la creatividad como resultado de un trabajo creador. Finalmente el tema despertó mucho interés en los psicólogos y filósofos de nuestro siglo y surgieron muchos enfoques y escuelas que desde ángulos diferentes buscaban explicar y entender el proceso creativo.

Otro autor Guilford, J P *Creatividad y educación* 1978, creador de un esquema tridimensional del intelecto que considera a todo comportamiento mental como resultado de

una estructura que tiene tres dimensiones: operación-producto-contenido. En las operaciones se incluye el pensamiento divergente, también en los productos y contenidos nos encontramos con elementos que hacen parte de la creatividad.

Para el existencialismo una de las corrientes filosóficas más importantes e influyentes del siglo XX, la creatividad sólo se dará cuando el individuo encuentre su propio mundo, el de su entorno y el de sus semejantes. La creación libre, abierta y sin ningún tipo de ataduras hace parte del ideario libertario, individualista, y subjetivo de la filosofía existencialista de Kierkegaard, Heidegger, Nietzsche, y Sartre.

En la escuela desde la época de las hermanas Agassi y principalmente de María Montessori hasta nuestros días, la creatividad se ha convertido en uno de los pilares principales de los procesos pedagógicos y de los currículos escolares. El principio de la autoeducación promovido por una de las creadoras de la educación preescolar, gira principalmente en torno a la capacidad para incitar la imaginación creadora libre y sin trabas de los niños, todo ello con el propósito de desarrollar sus destrezas, agilidad mental, inteligencia, imaginación y capacidad creadora. Piaget decía que el fin principal de la educación es formar hombres capaces de hacer cosas nuevas, hombres capaces de crear, inventar y descubrir y no solo de repetir

Concluyendo la definición de Waisburd, Gilda Creatividad y Transformación 1996, pág. 41 que define: “**Crear** es crearse, recrearse, en el sentido etimológico de la palabra. Creatividad es casi infinito; incluye todos los sentidos: el oler el escuchar, el sentir, el probar y hasta sentidos extrasensoriales, mucho de esto en forma no verbal, no vista e inconsciente.

Por esta razón, aunque tengamos un concepto preciso de creatividad, es difícil traducirlo en palabras.” Se adapta mejor a la definición que se propone.

Capítulo 3

EL ARTE EN LA EDUCACION Y LA INVESTIGACION

El presente proyecto se incluye dentro de la investigación cualitativa la cual busca explicar las razones de los diferentes aspectos del comportamiento y asume la realidad y los procesos como algo para construir.

Tiene un enfoque de investigación acción ya que permite que los diferentes actores de la investigación, mediante un proceso de acción colectiva, propongan estrategias metodológicas, didácticas y creativas basadas en la lúdica como instrumento para la enseñanza para mejorar la participación.

Basados en el documento de fundamentación de la línea de investigación: Pedagogías, didácticas e Infancias de la Fundación Universitaria Los libertadores el objeto de estudio de la pedagogía no debe circunscribirse a los temas de interés en una Facultad de Ciencias de la Educación, por el contrario, debe cobijar múltiples escenarios donde tiene lugar la relación educativa. Entre otros temas-problema podemos encontrar los siguientes:

- Currículo y evaluación educativa.
- Sentido de la práctica pedagógica o docente.
- Modelos pedagógicos contemporáneos.
- Modelos pedagógicos y educación superior.
- Proyectos pedagógicos de aula.
- Inclusión social y educativa.
- Dimensiones pedagógicas de escenarios educativos alternativos al aula: calle, ciudad y organizaciones empresariales.
- Pedagogía, virtualidad y nuevas tecnologías.
- Pedagogía reeducativa, del ocio y del manejo del tiempo libre.

La población de la institución la jornada mañana cuenta con una población de 135 estudiantes de pre escolar 945 estudiantes de Primaria y 1150 estudiantes de Básica y Media

Se seleccionó el curso 1103, con 40 estudiantes en total, pertenecientes a estratos 2 y 3, la mayoría viven en cercanías al colegio, los padres de familia son empleados y algunos se dedican al comercio informal.

La muestra la constituyo El curso 1103 se caracteriza por sus problemas con vivenciales ya que fueron mezclados al inicio del año y no han logrado integrarse como grupo. Son a nivel general inquietos y dispersos, académicamente no les fue bien en el primer periodo académico, se distraen con facilidad y todo el tiempo están pidiendo que se realice la clase de artes fuera del aula de clase, lo cual no es posible por la gran población que se maneja y los espacios reducidos que son de uso exclusivo del Área de Educación Física. Los talleres de lúdica que se han implementado han sido bien recibidos con la dificultad del tiempo, ya que solo se cuenta con una hora de 55 minutos a la semana.

Los instrumentos adoptados para la realización de la investigación son los que a continuación se detallan.

Se diseñó una encuesta con cuatro preguntas cerradas para medir el nivel de aceptación de los estudiantes con respecto a la clase de Artes, y el interés por participar en el proyecto. Esta encuesta se aplicó a todos los estudiantes del grado 1103. Ver anexo

Se hizo la observación directa durante las clases de arte en el curso 1103

ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS DE LA ENCUESTA

GRAFICA DE ENCUESTA ESTUDIANTES 1. ¿Le gusta la clase de Artes?



Fuente. Las investigadoras

El 98% de los estudiantes respondió que sí les gusta la clase de Artes lo que se concluye que el arte es una actividad relevante para los estudiantes.

GRAFICA DE ENCUESTA ESTUDIANTES 2 ¿Considera que tiene talento artístico?

SI NO

Fuente: las investigadoras

El 60% de los estudiantes considera que tiene algún tipo de talento artístico lo que concluye que la mayoría reconoce las habilidades y destrezas artísticas que posee.

GRAFICA DE ENCUESTA ESTUDIANTES 3 ¿Le gustaría participar en una muestra artística para compartirla con la comunidad?



Fuente: las investigadoras

El 99% de los estudiantes respondieron que si les gustaría participar en una muestra artística para compartirla con la comunidad. En el grupo hay un estudiante que sufrió una lesión en el pie izquierdo, que le impide participar, lo que se concluye es el alto grado de interés por participar en una actividad cultural.

GRAFICA DE ENCUESTA ESTUDIANTES 4¿Le gustaría participar en talleres de teatro?



Fuente: las investigadoras

El 92.5% de los estudiantes respondieron que si les gustaría participar en talleres de teatro lo que concluye que el teatro es una actividad motivante para los estudiantes.

Se plantea la necesidad de realizar una actividad lúdica e integradora que motive a los estudiantes a participar para mejorar la relación del curso involucrándolos en un proyecto grupal, que implique el trabajo en equipo, fomentar la responsabilidad y el respeto.

TALLERES

Se proyecta cuatro talleres que se realizarán cada 8 días durante el primer semestre del año en curso.

Capítulo 4

PROPUESTA DE INTERVENCION

TÍTULO

JUGANDO Y CREANDO CON EL TEATRO ME VOY EXPRESANDO.

DESCRIPCIÓN

El proyecto pretende brindar a los estudiantes un espacio lúdico relacionado la actuación que posibilite la participación, la integración de los estudiantes de grado once con los niños de preescolar mediante el montaje de una representación teatral que los involucre, los estudiantes de grado 1103 apadrinarán a los estudiantes de grado 03 en la actividad, se realizarán tres talleres de lúdica para mejorar la relación e integración del curso y una representación teatral ante la comunidad cervantina

JUSTIFICACIÓN

La escuela como agente formadora de seres humanos con habilidades, fortalezas y competencias que les permitan desenvolverse en la sociedad tiene también el deber de formar seres felices, creativos innovadores que se armonicen con el mundo por sus valores y empatía.

La lúdica es un componente fundamental si se pretende desarrollar procesos de enseñanza en la escuela que mejoren la sana convivencia, el trabajo colaborativo, el compartir, la creatividad el desarrollo del ser integral. La escuela olvidó el juego tan importante en la infancia, fracciona, divide, clasifica a los estudiantes por edades, ciclos, niveles donde a medida que se avanza la lúdica queda relegada a la primera infancia.

En esta etapa de primera infancia el juego es vital para los niños, está dirigido por docentes altamente capacitado en el tema que sí reconoce la importancia de este para el implementar ambientes de aprendizaje significativos.

En la básica y media la lúdica pierde su papel protagónico dejando de ser una herramienta para la enseñanza y el desarrollo de habilidades, destrezas y como agente socializador quedando relegada a los descansos donde los estudiantes tienen un corto espacio de disfrute.

Cabe señalar que la escuela confunde la lúdica con el juego y la diversión los cuales son un componente importante pero la lúdica entendida como herramienta para la enseñanza aporta una amplia gama de posibilidades porque combina actividades que involucran bienestar, un sentirse a gusto en clase y la adquisición de conocimientos de un manera divertida alejada de la usual rigidez de la enseñanza instruccional.

Se proponen talleres lúdicos participativos a partir de los intereses de los estudiantes relacionados con el teatro. El colegio en la actualidad solamente ofrece una formación artística fundamentada en las artes plásticas, es necesario abrir otros espacios de expresión colectivos que permitan la integración, el juego, la lúdica, la danza, las plásticas y la música.

Más que una actividad cultural, una propuesta de teatro es una alternativa innovadora que puede generar inquietudes en la escuela sobre la importancia de generar estos espacios participativos, tan necesarios para los estudiantes.

OBJETIVO GENERAL

Ejecutar los talleres.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

1. Propiciar un espacio de participación y lúdica mediante talleres que fomenten la creatividad.
2. Generar espacios de relación y comunicación asertiva para mejorar la integración del curso.
3. Socializar la representación teatral a la comunidad educativa.

METODOLOGÍA

TALLERES: JUGANDO Y CREANDO CON EL TEATRO ME VOY EXPRESANDO

Para la implementación del proyecto se plantean cinco talleres.

TALLER 1 EJERCICIOS DE MOTIVACIÓN Y SENSIBILIZACIÓN

Objetivo: Propiciar un espacio lúdico de integración y confianza en el grupo

Materiales: Ninguno

Fecha: 27 de enero de 2016

Número de participantes: 37 estudiantes

Tiempo: 50 minutos

DESARROLLO:

Se inicia el taller con ejercicios de calentamiento, el docente solicita a los estudiantes caminen despacio por el salón, luego que caminen sobre la punta de los pies, luego talones, con los pies hacia afuera, con los pies hacia adentro. Se le pide que saluden con un abrazo al compañero que se encuentre, que saluden con la frente, con los hombros, con la cadera. Luego se les pide que escojan un compañero uno hará de sombra y debe seguir todos los movimientos del compañero, después se hace el cambio. Posteriormente se le explica la dinámica de ¡SE MURIÓ CHICHO! Que consiste en transmitir la noticia mientras se camina por el salón, al primero con quien se encuentre y con diferentes expresiones se hace correr la noticia. Luego se realizan otras dinámicas que integren las capacidades actuación de los estudiantes.

DIARIO DE CAMPO

La actividad se inició a las 11:20 de la mañana, se realizaron unos ejercicios de calentamiento previos, al inicio de la actividad por el espacio tan reducido del salón se tropezaron algunos estudiantes, mientras aprendían a desplazarse por el aula. Una actividad que causó mucha risa fue la dinámica de se murió Chicho porque algunos exageraban los gestos, y otros estudiantes transmitían la noticia con más timidez. Se finalizó la actividad haciendo un círculo y rotando el borrador del tablero para que cada estudiante realizará una breve actuación dándole un nuevo significado al objeto y explicándoles que para realizar una representación teatral se requieren de elementos mínimos y que lo más importante es perder el miedo a hablar en público y actuar con serenidad.

TALLER 2 EJERCICIOS PARA EL TEATRO

Objetivo: Desarrollar la imaginación creadora a partir de objetos cotidianos y perder el miedo de actuar frente a los compañeros

Materiales: Sombrillas, sombreros, pelucas, gafas.

Fecha: Febrero 11 de 2016

Número de participantes: 35

Tiempo: 50 Minutos

DESARROLLO:

A partir de ejercicios sencillos de improvisaciones contar historias con el cuerpo y la voz, imitar situaciones, improvisar con objetos, la dinámica de la marioneta se va iniciando a los estudiantes en la dinámica del teatro.

DIARIO DE CAMPO

La actividad se inicia a las 11y 30 de la mañana con algunos ejercicios de calentamiento, se les pide que se desplacen por el salón y que saluden con algunas variantes, al inicio con un contacto visual, luego con un contacto físico leve, dando la mano, haciendo la venía, se agregan gestos de alegría, de enfado, y finalmente con sonidos y gestos de diferentes animales. Posteriormente se realiza la dinámica del marionetista invisible que consiste en trabajar con un compañero, uno hace de marionetista y el otro de marioneta, donde se debían adaptar al ritmo de cada uno y explorar las posibilidades de movimiento. A algunos estudiantes se les dificultó la actividad porque escogieron como pareja a un compañero muy alto y se les dificultaba moverlo con los hilos invisibles. Enseguida se trabajó con materiales que trajeron los estudiantes para realizar improvisaciones como por ejemplo un señor con gafas sentado en un bus leyendo el periódico. Dos estudiantes no quisieron participar de la actividad y permanecieron sentadas durante la misma.

TALLER 3 MONTAJE DE UNA OBRA DE TEATRO

Objetivo: Dar a conocer los pasos para realizar el montaje de una micro obra de teatro

Materiales: Tablero, marcadores, fotocopias.

Fecha: Febrero 18 de 2016

Número de participantes: 38

Tiempo: 50 minutos

DESARROLLO.

A partir de cuentos, mitos y leyendas socializados por los estudiantes, escogen uno y realizan en el tablero el diagrama de los diferentes elementos que conlleva organizar una obra de teatro como las situaciones, los personajes, escenografías, efectos especiales, responsables. Asignar papeles, tareas e iniciar los ensayos.

DIARIO DE CAMPO

Esta primera actividad para comenzar a realizar el montaje de la obra se realizó en el aula, una vez escogida la leyenda la Madre de Agua se realizó un esquema en el tablero donde se dividió la obra en cinco situaciones, haciendo una breve descripción de la escena, los personajes que intervenían, el escenario y los efectos especiales. Cuando se tuvo el cuadro completo se asignaron los papeles de los actores y funciones en la obra. Esta parte del proyecto requirió de varias semanas de ensayos y se buscaron diferentes espacios y tiempos para la puesta en escena. El último ensayo se realizó en el teatro con los niños de preescolar, los vestuarios, la escenografía y la música para tener claro el espacio y los tiempos.

TALLER 4. INTEGRACIÓN DE PADRES AL PROYECTO

Objetivo: Dar a conocer a los padres de familia el proyecto que se realizará con los estudiantes para que se integren y participen en el mismo.

Fecha: 1 de abril

Número de participantes: 38

Tiempo: 1 hora

Materiales: Artículos como pelucas, gafas, palos, máscaras.

DESARROLLO

Se inicia el taller con ejercicios de calentamiento, el docente solicita a los padres que caminen despacio por el salón, luego que caminen sobre la punta de los pies, luego talones, con los pies hacia afuera, con los pies hacia adentro. Se le pide que saluden con un abrazo al compañero que se encuentre, que saluden con la frente, con los hombros, con la cadera. Luego se les pide que escojan un compañero uno hará de sombra y debe seguir todos los movimientos del compañero, después se hace el cambio. Posteriormente se le explica la dinámica de ¡SE MURIÓ CHICHO! Que consiste en transmitir la noticia mientras se camina por el salón, al primero con quien se encuentre y con diferentes expresiones se hace correr la noticia. Luego se realizan otras dinámicas que integren las capacidades actuación de los padres.

Al finalizar el taller se realizará una evaluación para reflexionar sobre la importancia del proyecto en la formación de sus hijos y cómo ellos pueden involucrarse en el mismo desde la elaboración de trajes, ensayos, decoración.

Evaluación del taller

¿Les gustó el taller?

¿Cómo se podrían involucrar en la actividad de sus hijos?

DIARIO DE CAMPO

Fecha: 1 de abril de 2106

Siendo las 7:00 a.m. se dio inicio al taller se realizó una hora antes de la entrega de boletines, en el salón 303 con la participación de 38 padres de familia. Al inicio de la actividad se les explicó que sus hijos iban a participar en una obra de teatro que se ha venido preparando desde el año pasado y que se les iba a realizar un taller de sensibilización mediante unos juegos lúdicos. En un inicio los padres estaban un poco incómodos, les resultó difíciles algunos ejercicios de calentamiento y de contacto con otros padres de familia, dos madres de familia se sentaron nuevamente expresando que era muy complicado actuar frente a los demás padres, al finalizar la actividad estaban más relajados y manifestaron que nunca habían realizado este tipo de actividades y que al comienzo no se sentían seguros pero que la

actividad los ayudo a relacionarse con otros padres con los cuales no se conocían. Una de las actividades que más llamó la atención fue la dinámica Cupido dice “Mi amor” porque se ha perdido la costumbre de dirigirse hacia los demás con palabras de afecto, inclusive entre padres e hijos y se les recordó a los padres la importancia de hablar con los hijos con palabras de afecto. Al finalizar la actividad una madre se ofreció para elaborar el traje de la Madre de Agua ya que es modista, y otro padre de familia propuso elaborar las espadas ya que tiene un negocio de ornamentación. A las 8 y 15 a.m. finalizó la actividad.

TALLER 5 SOCIALIZACIÓN DE LA OBRA DE TEATRO

Objetivo: Representar la obra de teatro en el auditorio.

Fecha: 22 de abril

Lugar: Auditorio de colegio

Número de participantes: 46 estudiantes

Tiempo: 12 minutos

DIARIO DE CAMPO

Para la realización de la actividad se solicitó toda la jornada, se inició con un ensayo final a las 6 y 30 de la mañana en un salón del primer piso que si tenía enchufe, al comienzo se realizó sin sonido el ensayo porque no se tenía un cable para conectar el equipo, una vez solucionado el inconveniente se practicó hasta las 8, se trajeron los niños de preescolar más tarde porque estaban desayunando. Se practicó con los niños hasta las 10 de la mañana, ya que seríamos llamados a las 10 y 30 para la presentación, durante este tiempo se prepararon los vestuarios y se realizaron actividades con los niños para entretenerlos. Finalmente la presentación se realizó faltando 20 minutos para las once de la mañana, se evidenció el compromiso de todos los integrantes de la obra ya que la presentación salió muy bien.

Todos se esforzaron y dieron lo mejor de sí mismos.

PERSONAS RESPONSABLES

El diseño del proyecto, la propuesta y la ejecución del mismo fue realizado por los docentes de artes plásticas Deisy Guerra, Maestra en Artes Plásticas de la Universidad Nacional con Especializaciones en Gestión de Proyectos Educativos y El Arte en Procesos de Aprendizaje, con 16 años de experiencia docente en el Distrito, actualmente docente de Artes Plásticas en Básica y Media, dicta clases de Artes e Historia del Arte en los grados séptimo, noveno y once. Andrea Constanza Silva Lugo Licenciada en Educación Para la Infancia con énfasis en primera infancia con 14 años de experiencia, Docente de preescolar el sector público, actualmente trabaja en el grado de transición y María Elena Gutiérrez Licenciada en Educación Pre Escolar con 6 años de experiencia con la Secretaria de Integración Social y 3 con la Secretaria de Educación actualmente tiene a cargo el nivel de jardín.

BENEFICIARIOS

Los beneficiarios de este proyecto esencialmente fueron los 40 estudiantes del grado 1103 y 12 niños y niñas del grado jardín 03 que participarán en la representación de teatro junto con los estudiantes de grado once del Colegio Miguel de Cervantes Saavedra y la Comunidad cervantina que disfrutó de la actividad de teatro.

RECURSOS

HUMANOS

Grupo investigador

-Directivos de la institución

-Padres de familia

-Estudiantes del grado 1103, y preescolar 03

FÍSICOS

Planta física del Colegio Miguel de Cervantes Saavedra, salón de clase, auditorio.

DIDÁCTICOS

Encuestas

- Cuentos, libros.
- Papelería (fotocopias)
- Vestuario con material de reciclaje
- Imágenes

EVALUACIÓN Y SEGUIMIENTO

Componente Pedagógico Planear

- Diseñar e implementar un proyecto de curso referente a la representación teatral para motivar la participación e integración de los estudiantes de grado once.
- Proponer la actividad en el Consejo Académico para que se abra un espacio en el Día del Idioma para ser socializada.

Hacer

- Lluvia de ideas con el fin de establecer qué expectativas tienen los estudiantes frente al proyecto.
- Aplicación de encuesta a 40 estudiantes del curso 1103 para medir el grado de interés para participar en el proyecto

Verificar

- Inicio del proceso con los estudiantes.
- Todos los estudiantes estuvieron atentos en la presentación del proyecto lo que hace que se motive la participación del curso.-Acta de proyecto de curso registrando el tema a tratar.
- Los estudiantes participaron activamente en la toma de datos.

Actuar

- Interés y compromiso por parte de los estudiantes al realizar el proyecto.
- Se logró la participación del 98% de los estudiantes con el fin de tener en cuenta sus opiniones y recolección de datos.
- Sensibilización y toma de conciencia de los docentes frente a diseño pedagógico frente a la clase.
- Los estudiantes participaron activamente en la toma de datos. **Componente Lúdico**

Planear

- Desarrollo de actividades diversas sobre el desarrollo dl proyecto
- Establecer un cronograma de ensayos para el desarrollo de los talleres y el montaje de la obra.

Hacer

- Desarrollar cada mes una actividad que fortalezca el proyecto de lúdica y teatro.

Asignar responsabilidades y asignación de tareas frente al proyecto.

Verificar

- Permitir a los estudiantes mediante talleres lúdicos la integración y participación.

Hacer un seguimiento de las tareas a realizar.

Actuar

- Establecer actividades con respectivos horarios para los ensayos. **Componente**

Desarrollo Cultural**Planear**

- Participar en el Día del Idioma con la obra teatral dentro de la agenda de actividades.
- invitar a padres de familia con el fin de involucrarlos a nuestro proyecto haciendo algunos vestuarios.

Hacer

- Recolección de elementos naturales y reciclados para la realización de escenografías y vestuarios.
- Elaborar con elementos reciclados los trajes y escenografías para la obra, esto junto con la ayuda de padres de familia

Verificar

- Hacer ensayos previos para verificar la representación, solicitando permisos durante la jornada.

-Permitir que los estudiantes realicen sus actividades conservando limpio el salón

Actuar

- Realizar la presentación teatral en la fecha acordada

-Evaluar la actividad.

Capítulo 5

Conclusiones

- Mejoró la participación de los estudiantes de grado 1103
- Es evidente la importancia de la lúdica y el teatro en el aula de clase, utilizando esto como recurso, llena de satisfacción a los estudiantes de grado once, también es importante tener en cuenta la actitud del docente frente a estas actividades, ya que él es el facilitador de una actividad rectora o pedagógica que va más allá de un deber, el docente también debe disfrutar de lo que hace, para obtener buenos resultados en los estudiantes, así el estudiante cada día va afianzando sus habilidades corporales.
- La enseñanza del componente lúdico y específicamente del teatro necesita verdaderamente del interés por parte del docente de artes para que se prepare y ofrezca esta alternativa innovadora y motivante dentro de su área de conocimiento.
- Los docentes muchas veces necesitamos de herramientas que nos permitan compartir conocimientos con mayor eficacia y de una manera más amena y divertida para nuestros educandos.
- La Lúdica y el teatro, es una buena excusa para que los estudiantes se entusiasmen por la investigación y la exploración de nuevos mundos y nuevas prácticas artísticoculturales.
- Este trabajo es un quehacer educativo que parte del resultado de las experiencias docentes de las autoras de este proyecto de investigación, donde se ha podido compartir e interactuar con los estudiantes de grado once, y como observadores de sus comportamientos, acciones y actitudes sobre su entorno cotidiano, nos lleva a concluir que aparte de realizar diversas actividades pedagógicas enfocadas en la lúdica y el teatro, también se puede estimular la creatividad, incrementando así la manera de imaginar y enriquecer su entorno, tomando como base el arte.

Lista de referencias

Cerda, H. (2014), *La creatividad en la Ciencia y la Educación*, Bogotá, Aula Magisterio.

Jiménez, C.A (1998), *Pedagogía de la creatividad y de la lúdica*, Bogotá, Cooperativa Editorial Magisterio.

Jiménez, C.A (2007), *Neuropedagogía, lúdica y competencias*, Bogotá, Cooperativa Editorial Magisterio.

Molina, O., y Rodríguez, T. (2015). *La actividad lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje de los niños de la institución educativa niño Jesús de Praga*.

[versión electrónica].Tolima, Universidad del Tolima. Recuperado de: <http://repository.ut.edu.co/.../RIUT-JCDA-spa-2015>.

Muñoz, B., y Parada, L. (2015). *El teatro pedagógico como herramienta de desarrollo de las habilidades de expresión oral en los niños, a partir de la propuesta de talleres y unidades didácticas aplicadas en el grado sexto del colegio Pierre de Fermat*. [versión electrónica].

Bogotá: Corporación Universitaria Minuto de Dios. Recuperado de:

http://repository.uniminuto.edu:8080/.../THUM_ParadaGarzonLuz_2015.pdf. Navarro, A.

(2013). *El teatro como estrategia didáctica para fortalecer la oralidad en estudiantes de 5° de la institución educativa santo*. [versión electrónica]. Antioquia:

Universidad de Antioquia. Recuperado de: <http://docplayer.es/11648889-El-teatro-comoestrategia-didactica>

Soriano, J., García, J., y Tejado, F. (1997). *Teatro infantil y dramatización escolar*, Cuenca, Colección estudios.

Onieva, J. (2011). *La dramatización como recurso educativo*. España: Universidad de Málaga.

Triana de Riveros, I, (1999), *La alegría de crear*, Bogotá, Cooperativa Editorial Magisterio.

Waisburd, G, (1996), *Creatividad y Transformación*, México, Editorial Trillas



FUNDACIÓN UNIVERSITARIA LOS LIBERTADORES
ESPECIALIZACIÓN EN PEDAGOGÍA DE LA LÚDICA

A continuación encontrará una serie de preguntas cerradas se solicita responder SI o NO de acuerdo a su criterio:

1. ¿Le gusta la clase de artes?

SI ☐ NO ☐

2. ¿Considera que tiene un talento artístico?

SI ☐ NO

3.. ¿Le gustaría participar en una muestra artística para compartirla con la comunidad?

SI ☐ NO ☐

4 ¿Le gustaría participar en talleres de teatro?

SI ☐ NO

EVIDENCIAS

FOTO TALLER 1 DE SENSIBILIZACIÓN 1



FOTO TALLER 2 DE SENSIBILIZACIÓN 1



FOTO TALLER 3 TALLER DE SENSIBILIZACIÓN 1



FOTO TALLER 4 TALLER EJERCICIOS PARA EL TEATRO 1



FOTO TALLER 5 TALLER EJERCICIOS PARA EL TEATRO 1



FOTO TALLER 6 TALLER EJERCICIOS PARA TEATRO 1



FOTO TALLER

7 MONTAJE DE LA OBRA 1



FOTO TALLER 8 MONTAJE DE LA OBRA 1



FOTO TALLER

9SOCIALIZACIÓN DE LA OBRA 1



FOTO TALLER 10 SOCIALIZACIÓN DE LA OBRA 1



FOTO TALLER

11 SOCIALIZACIÓN DE LA OBRA 1

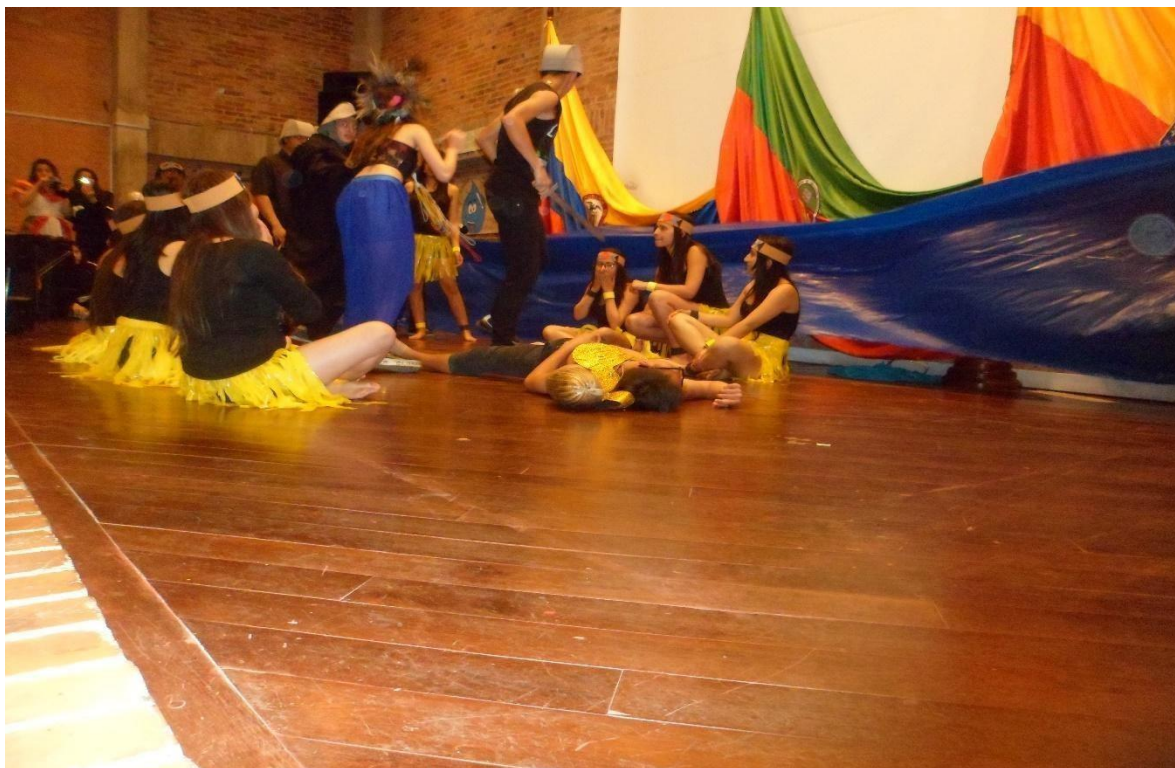


FOTO TALLER

FOTO TALLER 12INTEGRANTES 1

